



Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY

IM-DOL-GFZP-NOE

F-ZERO GX™

SPIELANLEITUNG

NINTENDO GAMECUBE™

Art. Nr. 1622440M 1004/S&L [0703/NOE-D/GCN]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für die F-ZERO™ GX Game Disc für dein NINTENDO GAMECUBE™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Geräts, der Game Disc und des Zubehörs unbedingt die Warnhinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitsvorschriften.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.



DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT GLEICHZEITIGES SPIELEN FÜR BIS ZU VIER SPIELER UNTER VERWENDUNG DER ENTSPRECHENDEN ANZAHL VON CONTROLLERN.



DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE, -EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.









www.logitech.com

Inhalt

Herausgegeben von der F-ZERO™ GX Rennleitung

Über F-ZERO

Aufreibende Hochgeschwindigkeitsrennen lassen die Rennsportfans im ganzen Universum ausflippen!

Der damals lang erwartete F-ZERO X Grand Prix fand schließlich vor einem Jahr statt und es war Captain Falcon mit der Startnummer 7, der den Siegespokal in Händen halten konnte.

Nun sind die Tempofreaks zurück und sie kennen keine Angst. Manche nehmen der Ehre wegen teil, andere wegen des Preisgeldes.

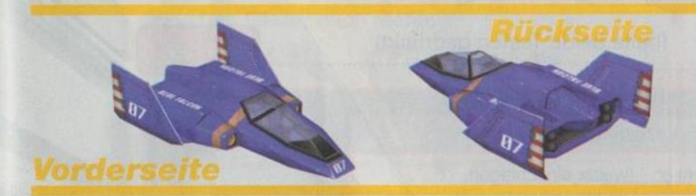
Auch wenn sich die Motivationen der Piloten unterscheiden, kennen sie alle nur ein Ziel: Den SIEG!!!

F-ZERO

Die Ursprünge des F-ZERO Grand Prixs reichen bis in das 26. Jahrhundert zurück. An diesen Hochgeschwindigkeitsrennen nehmen ausschließlich die technologisch fortschrittlichsten Gleiter teil. F-ZERO gilt als das schnellste und extremste Renn-sportspektakel im gesamten Universum und wird von einer wohlhabenden Elite gesponsert, die auch die Rennleitung ins Leben gerufen hat. Der Gewinner des Grand Prixs erhält nicht nur ein sattes Preisgeld, sondern auch enormes Ansehen... ein Ziel, bei dem bereits viele Piloten auf der Strecke blieben.

F-ZERO GLEITER

Eine Antigravitationseinheit namens G-Diffuser ermöglicht es den F-ZERO Gleitern mit extremer Geschwindigkeit knapp über den Boden zu schweben. Durch den Einsatz von Mikroplasmaturbinen erreichen die Gleiter eine Geschwindigkeit, die jenseits des Schalls liegt.



F-ZERO RENNSTRECKEN

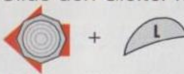
Die Rundkurse in F-ZERO schweben mittels entgegengerichteter Anti-Schwerkraftstrahlen, die in den Außenbezirken der Städte hoch oben in der Atmosphäre angebracht sind. Die dynamische Struktur der Strecken ist kolossal in ihrem Ausmaß, da die Rundenlänge vieler Kurse über neun Kilometer beträgt.



Steuerung

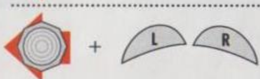
L-Taste

Slide den Gleiter nach links



Links-Slide

S. 8



Links-Drift

(halte beide Tasten gedrückt)

S. 8

Control Stick

Lenken (weiter einschlagen, um stärker zu lenken)



Rumpf des Gleiters



Tempozunahme
Flugabnahme



Tempoabnahme
Flugzunahme

START/PAUSE

Pausenbildschirm. Rufe das Pausen-Menü auf

S. 19

WIEDERHERSTELLUNG DER NEUTRALEN POSITION DES CONTROLLERS

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder sich der Control Stick oder C-Stick nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spielens führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.



Steuerkreuz

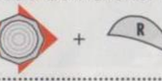
Ändere die Kameraperspektive durch Drücken von ↑ und ↓

Alle Angaben zur Steuerung in dieser Spielanleitung beziehen sich auf die Werkseinstellungen.

Du kannst die Controller-Belegung unter **Optionen** ändern. (S. 28)

R-Taste

Slide den Gleiter nach rechts



Rechts-Slide

S. 8







Rechts-Drift

(halte beide Tasten gedrückt)

S. 8

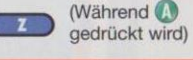
Z-Knopf

Setze die Wirbel-Attacke ein

S. 9





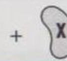


X-Knopf

Setzte die Kreis-Attacke ein

S. 9





(Während A gedrückt wird)



A-Knopf

Beschleunigen



B-Knopf

Luftbremse einsetzen

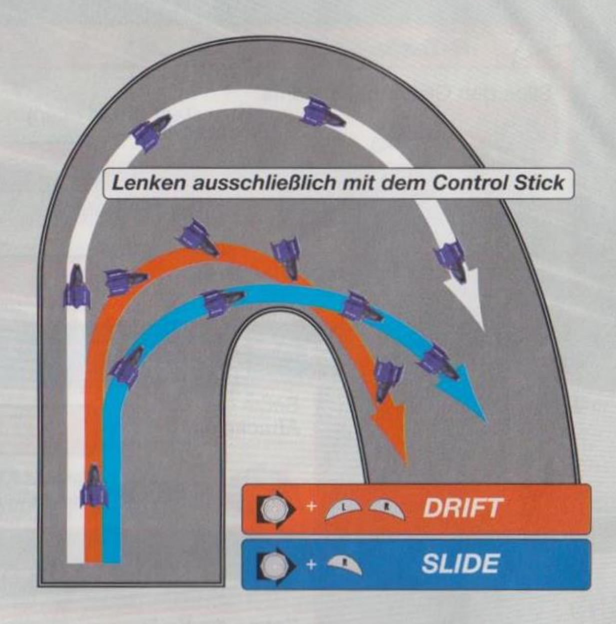


Y-Knopf

Setze den Turbo ein.
Halte A gedrückt und werde durch den Turbo noch schneller. Durch einmaliges Drücken von Y wird der Turbo betätigt. Dies kostet jedoch einen bestimmten Teil der Energie. Der Turbo ist mit Beginn der 2. Runde einsatzbereit.

Slides und Drifts

Es gibt zwei verschiedene Arten, enge Kurven, die durch den Einsatz des Control Sticks nicht fehlerfrei zu bewältigen sind, zu meistern.



Hinweis — *Die Unterschiede zwischen Slide und Drift*

Der Einsatz des Slide macht deinen Gleiter in den Kurven langsamer, was für Gleiter mit einer hohen Endgeschwindigkeit besser geeignet ist. Andererseits ist der Drift für Gleiter, deren Stärke in der Beschleunigung liegt, besser geeignet, da dadurch beim Durchfahren der Kurve bereits Geschwindigkeit aufgenommen werden kann.

Ändern der Kameraperspektive

Drücke das Steuerkreuz nach oben bzw. unten, um die Kameraperspektive zu ändern. Es gibt vier unterschiedliche Perspektiven. Nachstehend wird die Reihenfolge aufgezeigt.





um die Kamera weiter hinten zu positionieren



um die Kamera weiter vorne zu positionieren




Gegnerische Gleiter angreifen

Du kannst deine Gegner mit der Wirbel- und der Kreis-Attacke angreifen. Zwingst du so einen Gegner zum Aufgeben, erhältst du ein wenig Energie gutgeschrieben.

Wirbel-Attacke

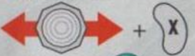


(Während A gedrückt wird)



Bewege den Control Stick in die Richtung, in die der Angriff erfolgen soll und drücke anschließend den Z-Knopf, um eine Wirbel-Attacke auszuführen. Mit dieser Attacke wirbelst du die Gegner von der Strecke.

Kreis-Attacke



(Während A gedrückt wird)



Dieser Angriff ist besonders effektiv, wenn du dich einem Gegner langsam näherst und dann sinnvoll den Control Stick einsetzt.

Spielstart

Spielstart
Stecke eine Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A, lege die F-ZERO GX Disc in deinen NINTENDO GAMECUBE ein, schließe den Disc-Deckel und betätige den POWER-Schalter. Drücke im **Titelbildschirm** START/PAUSE, um das Spiel zu beginnen.

Spracheinstellung
Wähle OPTIONEN im **Modiauswahlbildschirm** und bewege den Cursor auf LANGUAGE. Drücke den A-Knopf, um die verschiedenen Sprachauswahlmöglichkeiten einzublenden. Wähle DEUTSCH aus und bestätige die Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Verlasse das Menü durch Drücken des B-Knopfs. Wähle JA, wenn ÄNDERUNGEN SPEICHERN? eingeblendet wird, um die Spracheinstellung zu speichern.



Wenn du zum ersten Mal spielst, musst du einen Spielernamen registrieren. Bewege den Control Stick, um die Buchstaben anzuwählen und drücke den A-Knopf zur Bestätigung oder den B-Knopf, um deine Auswahl zu widerrufen. Du kannst bis zu acht Buchstaben für deinen Namen auswählen. Bist du fertig, wähle END, um den Namen zu bestätigten.

Erstellen von Spielstand-Daten



Um speichern zu können, müssen Spielstand-Daten für F-ZERO GX auf der Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A erstellt werden. Es werden 4 freie Blöcke benötigt, um die Spielstand-Daten zu erstellen. Der Fortschritt im Spiel wird anschließend automatisch auf die Memory Card (Speicherkarte) gespeichert.

Titelbildschirm



Wenn du das Erstellen der Spielstand-Daten erfolgreich absolviert hast, gelangst du in den **Titelbildschirm**. Drücke START/PAUSE, um das Spiel zu beginnen.

Wichtige Informationen zum Speichern!
In der nachstehenden Liste wird aufgezeigt, wie viele Blöcke auf der Memory Card (Speicherkarte) für dieses Spiel benötigt werden. Du solltest dir die entsprechende Anzahl an freien Blöcken auf der Memory Card (Speicherkarte) aufbewahren.

Memory Card (Speicherkarte)-Dateien

Dateiname	Inhalt	Benötigte Blöcke
Spielstand-Daten	Spielfortschritt/ Optionseinstellungen	4 Blöcke
Fuhrpark-Daten	Gleiter-Eigenkreationen (S. 25)	18 Blöcke
Geist-Daten	Geist (S. 23)	3 Blöcke pro Datei
Replay-Daten	Replay der Rennen (S. 20)	3 – 13 Blöcke pro Datei
Abzeichen-Daten	Abzeichen (S. 26)	3 Blöcke pro Datei

- Deine Fortschritte im GRAND PRIX, STORY-MODUS und deine OPTIONSEINSTELLUNGEN werden automatisch als Spielstand-Daten gespeichert.
- Speichere so viele Geist-, Replay- und Abzeichen-Daten auf die Memory Card (Speicherkarte), bis kein Platz mehr vorhanden ist.
- Die Größe der Replay-Daten hängt von der Gesamtzeit des Replay ab. Wenn das Replay zu lang ist, kannst du es möglicherweise nicht speichern.

Hinweise beim Gebrauch der Memory Card (Speicherkarte)!

- Entferne nicht die Memory Card (Speicherkarte) und betätige nicht den POWER-Schalter während des Speicherns. Andernfalls könnte die Memory Card (Speicherkarte) beschädigt werden.
- Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.
- Die im Spiel eingestellte und auf der Memory Card (Speicherkarte) abgespeicherte Sprache wird gegenüber der Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE vorrangig behandelt. (Für weitere diesbezügliche Informationen siehe bitte in der Bedienungsanleitung der Konsole nach.)

Moduswahl



Der **Modiauswahlbildschirm** wird angezeigt, nachdem du Spielstand-Daten erstellt oder geladen hast. Bewege den Control Stick, um einen der neun Modi anzuwählen und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

Modus	Beschreibung
GRAND PRIX S. 13	Spiele den Hauptmodus von F-ZERO GX.
VS. BATTLE S. 21	Tritt gegen 1 – 3 Freunde an.
TIME ATTACK S. 22	Versuche einen neuen Rekord aufzustellen.
PRACTICE S. 23	Trainiere auf den Rennstrecken.
STORY S. 24	Schlüpfe in die Rolle von Captain Falcon und erledige Aufgaben, um im Story-Modus voranzuschreiten.
REPLAY S. 24	Sieh dir die Replay-Daten von der Memory Card an.
CUSTOMIZE S. 25	Konstruiere deinen eigenen Gleiter, dein eigenes Abzeichen oder kaufe im F-ZERO Shop ein.
OPTIONS S. 28	Verändere gewisse Spieleinstellungen.
PILOT PROFILES S. 30	Sieh dir die Profile der Piloten an und höre ihre Musik.

Der Grand Prix

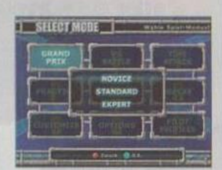
Im **Einspieler-Modus** trittst du gegen 29 Gegner an (insgesamt nehmen 30 Gleiter am Rennen teil). Versuche, alle hinter dir zu lassen!



Ablauf im Grand Prix-Modus

1	Klasse auswählen	5	Rennbeginn
2	Cup auswählen	6	Rennende
3	Gleiter auswählen	7	Ergebnisbildschirm
4	Gleitereinstellungen wählen	8	Starte nächstes Rennen

Klasse auswählen



Ehe du am Grand Prix teilnimmst, musst du die Klasse festlegen. Es gibt: NOVICE, STANDARD und EXPERT. Je höher die Klasse, desto stärker sind die Gegner.

Cup auswählen



Wähle einen der drei Cups, je nach deiner Rennerfahrung. Jeder Cup besteht aus fünf Strecken. Gewinnst du einen Cup in einer Klasse, erscheint ein ★ über dem Cup.

RUBIN-CUP	NOVICE
SAPHIR-CUP	STANDARD
SMARAGD-CUP	EXPERT

WÄHLE EINEN GLEITER



Wähle einen der dargestellten Gleiter aus. Jeder Gleiter hat unterschiedliche Attribute. PANZERUNG, TURBO und HAFTUNG sind nach ihrer Güte von A bis E unterteilt. A ist die Beste und E die Schlechteste. Die Attribute werden rechts neben dem Gleiternamen eingeblendet.

PANZERUNG Ein Gleiter mit einer starken Panzerung nimmt weniger Schaden, wenn er mit einem anderen Gleiter kollidiert oder die Leitplanken touchiert.

TURBO Wählst du einen Gleiter mit einem starken Turbo, erhöht sich deine Geschwindigkeit drastisch, immer wenn du den Turbo betätigst.

HAFTUNG Eine bessere Haftung bedeutet, dass dein Gleiter in Kurven oder auf kurvenreichem Untergrund besser haftet.



Nach der Gleiterauswahl, wird ein Gesamtüberblick der Strecke eingeblendet. Drücke den A-Knopf, um die Einstellungen des Gleiters festzulegen. Bedenke, der Schwierigkeitsgrad der Strecke wird durch die Anzahl der ★ angegeben.

Hinweis – Weitere Gleiter

Du erhältst für gute Ergebnisse im Grand Prix F-ZERO Tickets. Mit diesen Tickets kannst du neue Gleiter im F-ZERO Shop (S. 27) unter CUSTOMIZE kaufen. Nach dem Erwerb neuer Gleiter kannst du sie in unterschiedlichen Modi einsetzen. Die Anzahl der erworbenen F-ZERO Tickets wird als ein Teil deiner Spielstand-Daten gespeichert. Also spare fleißig, um dir deinen Traumgleiter leisten zu können!





Gleitereinstellungen wählen

Bewege den Control Stick oder das Steuerkreuz, um das Verhältnis von Beschleunigung und Endgeschwindigkeit festzulegen. Bewege die Linie nach links, um die Beschleunigung zu erhöhen und nach rechts, um eine höhere Endgeschwindigkeit zu erreichen. Durch Drücken der L- bzw. R-Taste kannst du die Farbe deines Gleiters ändern.



Schwerpunkt Beschleunigung



Eine hervorragende Beschleunigung ist vor allem auf technisch anspruchsvollen Kursen mit vielen Kurven von Vorteil, da dadurch ein schnellerer Start und einfachere Handhabung beim Drift einhergeht. Auch ist die Verzögerung in einer Bremszone (S. 17) nicht so drastisch. Nachteile sind eine geringere Endgeschwindigkeit, ein schwächerer Turbo und eingeschränkte Haftung.

Schwerpunkt Endgeschwindigkeit



Eine hohe Endgeschwindigkeit ist vor allem auf Kursen mit langen Geraden ratsam. Die Endgeschwindigkeit, der Turbo und die Haftung des Gleiters werden verbessert, aber er beschleunigt vom Start weg nur langsam und verliert die Fähigkeit des Drifts.

Gleitergewicht und die Auswirkungen

Das Gewicht des Gleiters steht in mittelbarem Zusammenhang mit folgenden Fahrleistungen:

	Beschleunigung	Endgeschwindigkeit	Haftung	Kurvenverhalten	Auswirkungen eines Unfalls
Geringes Gewicht	Gut	Niedrig	Gut	Gut	Stark
Hohes Gewicht	Schlecht	Hoch	Schlecht	Schlecht	Gering

Das offizielle Regelwerk von F-ZERO GX

1. Grundregeln

1.1 Um einen Cup abzuschließen, müssen alle fünf Rennen beendet werden.

1.2 Jedes Rennen geht über drei Runden. Die Platzierung wird am Ende jedes Rennens ermittelt.

1.3 Der Startplatz eines Rennens, hängt von der Platzierung im vorangehenden Rennen ab. Je besser die Platzierung war, desto weiter hinten ist der Startplatz.

1.4 Jeder Pilot, der ein Rennen beendet, erhält Punkte. Die Anzahl der Punkte hängt von der Platzierung am Rennende ab. Der Rennfahrer, der nach Beendigung aller fünf Rundkurse die höchste Punktzahl hat, ist der Sieger des Cup.

Rang	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Punkte	100	93	87	81	76	71	66	62	58	54	50	47	44	41	38
Rang	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Punkte	35	33	31	29	27	25	23	22	21	20	19	18	17	16	15

1.5 Wenn nach Beendigung aller fünf Rundkurse zwei Piloten punktgleich auf dem ersten Platz liegen, entscheidet die Anzahl der Erstplatzierungen über den Sieger des Cups. Falls dies keine Entscheidung bringt, wird derjenige zum Sieger des Cup erklärt, der die höhere Punktzahl nach vier absolvierten Rennen auf dem Konto hatte.

2. Ausscheiden

2.1 Verlässt ein Gleiter die Strecke oder erleidet einen Energieverlust, der die Energieleiste komplett leert, scheidet er aus. In diesem Fall wird der Gleiter von der F-ZERO Rennleitung sofort aus dem Rennen entfernt.

2.2 Entschließt sich ein Pilot freiwillig auszuscheiden, (ERNEUTER VERSUCH) oder die Gleitereinstellungen (EINSTELLUNGEN) während des Rennens zu verändern, gilt dies als Ausscheiden und Regel 2.1 tritt in Kraft.

3. Ersatzgleiter und neue Versuche

3.1 Jeder Pilot, der an einem Cup teilnimmt, hat die Möglichkeit Ersatzgleiter einzusetzen. Dem Piloten wird die weitere Teilnahme nach einem Ausscheiden nur gestattet, wenn er noch über Ersatzgleiter verfügt.

3.2 In der EINSTEIGER-Klasse hat der Pilot fünf Ersatzgleiter zur Verfügung. In der FORTGESCHRITTENER-Klasse vier und drei in der PROFI-Klasse. Dem Piloten wird ein Zusatzgleiter zur Verfügung gestellt, wenn er fünf oder mehr Konkurrenten aus dem Rennen ausscheiden lässt.

3.3 Scheidet ein Pilot aus und es stehen ihm keine Ersatzgleiter zur Verfügung wird er vom Cup disqualifiziert und das Spiel ist vorbei.

4. Verbotene Manöver

4.1 In der ersten Runde jedes Rennens ist, aufgrund der geringen Distanz der einzelnen Gleiter zueinander, der Einsatz des Turbos untersagt.

4.2 Bewegt sich ein Gleiter in die falsche Richtung wird von der Rennleitung das Display REVERSE (Umdrehen) eingeblendet. Dieser Aufforderung hat der Pilot umgehend nachzukommen.

5. Besonderheiten auf den Rennstrecken

5.1 Den Piloten wird gestattet, ihre Energieleisten auf den Energiestreifen, die auf den Rundkursen angebracht sind, aufzuladen. Wie viel Energie aufgeladen wird, hängt von der Zeit ab, die der Pilot über den Energiestreifen fliegt.

5.2 Diese unterschiedlichen Besonderheiten sind nötig, um einen ausgeglichenen Wettbewerb zu garantieren. Den Piloten steht nicht zu, über ihren Sinn oder Unsinn zu diskutieren.

Energiestreifen



Bewege deinen Gleiter darüber, um Energie aufzuladen.

Turbo-Feld



Bewege den Gleiter über das Turbo-Feld, um zusätzlichen Schub zu erhalten.

Anti-Haftungszone



Dein Gleiter verliert beim Passieren dieser Zone die Haftung.

Rampe



Benutze die Rampe, um zu springen.

Bremszone



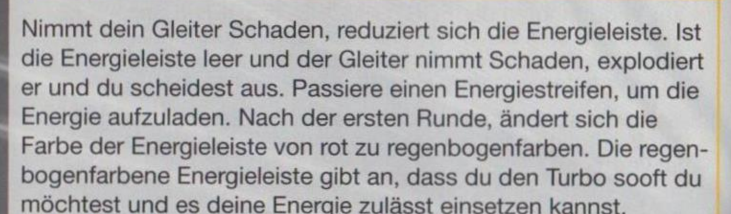
Deine Geschwindigkeit wird beim Passieren dieser Zone reduziert.

Beginn des Rennens

Sind die Gleitereinstellungen abgeschlossen, beginnt das Rennen. Die nachfolgenden Einblendungen sind in allen Spielmodi gleich.



Energieleiste



Nimmt dein Gleiter Schaden, reduziert sich die Energieleiste. Ist die Energieleiste leer und der Gleiter nimmt Schaden, explodiert er und du scheidest aus. Passiere einen Energiestreifen, um die Energie aufzuladen. Nach der ersten Runde, ändert sich die Farbe der Energieleiste von rot zu regenbogenfarben. Die regenbogenfarbene Energieleiste gibt an, dass du den Turbo sooft du möchtest und es deine Energie zulässt einsetzen kannst.



Platzierung

Rundenanzahl
Die Anzahl der absolvierten sowie der noch zu absolvierenden Runden wird hier angezeigt.

Die ersten Sechs
Die Piloten, die momentan die Plätze 1 – 6 belegen werden hier angezeigt.

Gesamtzeit
Die Gesamtzeit des Rennens wird hier angezeigt.

Rundenzeit
Die Rundenzeiten werden hier angezeigt. Die beste Rundenzeit wird gelb dargestellt.

Ersatzgleiter
Die Anzahl der verbleibenden Ersatzgleiter wird hier angezeigt. (S. 17)

Rivalenmarkierung
Diese Markierung zeigt an, dass sich dein Rivale von hinten nähert.

Tacho

Streckenverlauf
P1 steht für Spieler 1
COM steht für den momentan Führenden

Anzahl der zum Ausscheiden gezwungenen Konkurrenten
Zwingst du einen Gegner zum Ausscheiden, erscheint ein Totenkopfsymbol. Mit jedem Totenkopf wird deine Energieleiste ein wenig aufgeladen. Für je fünf Totenköpfe erhältst du einen Ersatzgleiter.

Die Gleiter, die sich momentan auf den Plätzen 1 – 3 befinden werden ebenfalls während des Rennens markiert. Nach dem ersten Rennen wird der Erstplatzierte des Gesamtklassements als RIVAL (Rivale) markiert. Bist du der Erstplatzierte im Gesamtklassement, wird der Zweitplatzierte als RIVAL (Rivale) markiert.

Pausenmenü

Drückst du während des Rennens START/PAUSE, gelangst du in das **Pausenmenü**. Falls du über keine Ersatzgleiter verfügst, werden die Optionen ERNEUTER VERSUCH und EINSTELLUNGEN nicht angezeigt.

WEITER	Setze das Rennen fort
ERNEUTER VERSUCH	Beginne das Rennen erneut vom Start. (Hierfür wird ein Ersatzgleiter benötigt!)
EINSTELLUNGEN	Verändere die Gleitereinstellungen und starte das Rennen erneut. (Hierfür wird ein Ersatzgleiter benötigt!)
VERLASSEN	Verlasse das Rennen und kehre in den **Modiauswahlbildschirm** zurück.

Ergebnisse und Platzierungen



Hast du die dritte und letzte Runde absolviert, werden deine Platzierung und die Rennstatistik eingeblendet. Drücke den A-Knopf, um das Endergebnis des Rennens anzusehen.



Der eingeblendete **Ergebnisbildschirm** zeigt die Ergebnisse des letzten Rennens. Du kannst dir die Platzierungen und Zeiten aller Konkurrenten ansehen. Bewege dazu den Control Stick nach oben bzw. unten.



Drücke im **Ergebnisbildschirm** den A-Knopf, um das **Gesamtklassement** aufzurufen. Auch hier kannst du durch Bewegen des Control Stick nach oben bzw. unten, die Gesamtplatzierung und die Punktzahl aller Konkurrenten ansehen. Die ▼ ▲ geben an, ob der Pilot sich im Vergleich zum vorherigen Rennen verbessert oder verschlechtert hat.

Drücke im **Gesamtklassementbildschirm** den A-Knopf, um den **Replay-Menübildschirm** aufzurufen.



WEITER	Starte das nächste Rennen.
REPLAY	Sieh dir dein Replay an.
REPLAY SPEICHERN	Speichere dein Replay auf die Memory Card (Speicherkarte). Es werden zwischen 3 und 13 freie Blöcke dafür benötigt.
VERLASSEN	Verlasse den **Grand Prix-Modus** und kehre in den **Modiauswahlbildschirm** zurück.

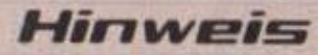
REPLAY

Die Replays zeigen deine Rennleistung aus verschiedenen Kameraperspektiven. Durch das Betrachten eines Replay kannst du den Kurs genau unter die Lupe nehmen und deinen Fahrstil analysieren.



REPLAY SPEICHERN

Speichere die Replay-Daten der Strecke, die du gerade absolviert hast auf die Memory Card (Speicherkarte). Vergewissere dich, dass du freie Blöcke verwendest, wenn du neue Daten speicherst. Du kannst unter dem Punkt REPLAY auch deine Replay-Daten verwalten und löschen.



Hinweis — **Der Einsatz von Ersatzgleitern**

Du darfst ein Rennen sooft wiederholen (ERNEUTER VERSUCH) wie dir Ersatzgleiter zur Verfügung stehen. Stelle sicher, dass du alle Ersatzgleiter einsetzt, um die Rennen mit einer besseren Platzierung abzuschließen.



VS. Battle

Im **Versus-Modus** können bis zu vier Spieler gleichzeitig via Bildschirmteilung Rennen austragen. Vergewissere dich, dass die Anzahl der Spieler und die Anzahl der Controller übereinstimmen. Gleiter, die du im Grand Prix einsetzen kannst, und die Rennstrecken des Grand Prixs stehen dir auch im **Versus-Modus** zur Verfügung.

Einstellungen für den VERSUS-MODUS

Lege die Anzahl der RUNDEN fest. Stelle das HANDICAP für den Gleiter, der auf dem letzten Platz liegt EIN bzw. AUS. Lege fest, ob WIEDERHERSTELLEN nach dem AUSSCHEIDEN EIN- oder AUSgeschaltet ist. Bestimme, ob das Rennen mit oder ohne CPU-Gegner stattfindet. Treten 4 Spieler an, ist das leider nicht möglich. Triff die Einstellungen für den VIERTEN MONITOR bei einem 3-Spieler-Rennen.

Der Bildschirm im VERSUS-MODUS

Im VERSUS-MODUS wird der Bildschirm aufgeteilt und jedem Spieler wird ein Monitor zugeteilt. Die aktuelle Platzierung des Spielers wird unten links in seinem Monitor angezeigt. Die Anordnung der Monitore kann im 2-Spieler- bzw. 3-Spieler-Rennen verändert werden.







Platzierung

Lege die Anzahl der zu absolvierenden Runden fest, um die besten Platzierungen herauszufinden. Falls zwei oder mehrere Spieler ausscheiden, wird dem Spieler, der zuerst ausgeschieden ist, der niedrigere Platz zugewiesen. Das Rennen ist beendet, wenn alle Spieler ausgeschieden sind oder das Ziel erreicht haben.

Punkte

Ist das Rennen vorüber, erhältst du je nach Platzierung Punkte. Wie viele Punkte vergeben werden, hängt von der Anzahl der Spieler ab.

Time Attack



Geh auf die Jagd nach der besten Gesamtzeit und der Höchstgeschwindigkeit auf jeder Strecke. Hast du das ZEITFAHREN absolviert, kannst du dir die besten 10 Resultate im **Rekordbildschirm** ansehen. Nach Beendigung eines Rennens kannst du deine Geist-Daten speichern. Wählst du ein Rennen aus, kannst du dir durch Drücken des Y-Knopfs eine Liste (falls vorhanden) von Geist-Daten anzeigen lassen. Drücke den X-Knopf, um deinen Geist anzuwählen. Ein angewählter Geist wird gelb dargestellt.

Platzierungsbildschirm





Die besten zehn Platzierungen werden nach vollständiger Beendigung der drei Runden angezeigt. Ist deine Zeit besser als eine der bereits registrierten, kannst du einen bis zu 8-stelligen Namen für deinen Rekord eingeben. Drücke den A-Knopf im **Platzierungsbildschirm**, um den **Menübildschirm** aufzurufen.

ERNEUTER VERSUCH	Versuche dich erneut im ZEITFAHREN.
EINSTELLUNGEN	Verändere die Einstellungen deines Gleiters und versuche dich erneut am ZEITFAHREN.
WÄHLE STRECKE!	Kehre in den **Streckenauswahlbildschirm** zurück.
REPLAY	Sieh dir dein Replay an.
REPLAY SPEICHERN	Speichere dein Replay auf die Memory Card (Speicherkarte). Es werden 3 – 13 freie Blöcke benötigt (S. 20).
GEIST SPEICHERN	Speichere Geist-Daten auf die Memory Card (Speicherkarte). 3 freie Blöcke werden benötigt (S.23).
VERLASSEN	Verlasse das ZEITFAHREN und kehre in den **Modiauswahlbildschirm** zurück.

Hinweis — ***Was ist ein GEIST?***



Ein Geist ist ein transparenter Gleiter, der deine drei Runden auf der Strecke kopiert. Bist du schneller als dein Geist, stellst du einen neuen Rekord auf. Es können bis zu fünf Geister gleichzeitig am Rennen teilnehmen.

Speichern von Geist-Daten

Wähle GEIST SPEICHERN im Menü, um einen Geist zu speichern. Um neue Geist-Daten zu speichern, wähle NEUE SPIELSTAND-DATEN erstellen. Um vorhandene Geist-Daten zu überschreiben, wähle GEIST. Überschriebene Geist-Daten können nicht wiederhergestellt werden. Sei vorsichtig! Du kannst auch alle vorhandenen Geist-Daten überprüfen, indem du GEIST LADEN bei der Streckenauswahl auswählst. Einige Geist-Daten können aufgrund ihrer Größe nicht gespeichert werden.



Practice



Trainiere alleine oder mit anderen auf jedem beliebigen Rundkurs. Es ist ratsam, die Strecken erst im TRAINING kennen zu lernen, ehe sie im Grand Prix auf dich warten. Du kannst dieselben Gleiter, die dir auch im Grand Prix zur Verfügung stehen, auswählen.

Hinweis — ***Trainingsregeln***

Du kannst die Anzahl der Runden, die Teilnahme von CPU-Gegnern festlegen sowie WIEDERHERSTELLEN EIN- bzw. AUSschalten. Du setzt anschließend das Rennen an der Stelle fort, an der du ausgeschieden bist. Stelle eine neue Bestzeit und einen Geschwindigkeitsrekord auf.

Story

Im **Story-Modus** übernimmt der Spieler die Rolle von Captain Falcon und muss Aufgaben erfüllen, um die gesamte, spannende Geschichte zu erfahren...

Der Einstieg in den Story-Modus

Wähle STORY im **Auswahlbildschirm** aus, um in das Menü des **Story-Modus** zu gelangen. Zu Beginn stehen nur der PROLOG und KAPITEL 1 zur Verfügung. Erfülle die gestellten Aufgaben und kaufe das nächste Kapitel anschließend im F-ZERO SHOP (S. 27). Meisterst du ein Kapitel, wird dies automatisch gespeichert.



Meistere die Aufgabenstellung des Kapitels...



Das nächste Kapitel ist im Shop erhältlich...



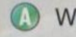
Bezahle mit deinen F-ZERO TICKETS, um das nächste Kapitel zu spielen.

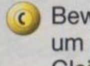
Replay



Lade Replays von deiner Memory Card (Speicherkarte), um sie anzusehen. Auf Seite 20 findest du nähere Informationen zum Thema REPLAY.

Controllerbelegung im Replay-Modus

 Wechsle die Kamera.

 Bewege den C-Stick ▲ ▼, um zwischen den einzelnen Gleitern zu wechseln.

 Ändere die Hintergrundmusik.



Replay abbrechen.

Customize

Im **Extras-Modus** kannst du deine Gleiter modifizieren. Kaufe im F-ZERO SHOP neue Gleiter sowie deren Zubehör und ITEMS, die du anschließend im FUHRPARK verbauen kannst. Du kannst auch ein neues Abzeichen im ABZEICHEN-EDITOR entwerfen.

FUHRPARK



Wenn du Fuhrpark-Daten anlegst, kannst du bis zu vier Gleiter, die du im Shop gekauft und im **Fuhrpark-Menü** modifiziert hast, speichern. Es gibt Originalgleiter und Gleiter von Piloten. Bei den Originalgleitern ist es möglich, Modifikationen vorzunehmen. Drücke den B-Knopf, um die Modifikation zu beenden und anschließend kannst du speichern. Es werden 18 freie Blöcke benötigt, um Fuhrpark-Daten zu speichern.

TEILE ÄNDERN

Du kannst Teile an deinem Gleiter durch neue, die du im Shop erstanden hast, ersetzen. Drücke die L- bzw. R-Taste, um die Art von Teil festzulegen und bewege den Control Stick nach oben bzw. unten, um die Teile zu betrachten. Orientiere dich bei der Auswahl am Diagramm rechts unten. Überprüfe BODY (Panzerung), MAXIMUM SPEED (Endgeschwindigkeit), CORNERING (Kurvenverhalten) und ACCELERATION (Beschleunigung) beim Austausch der Teile.

FARBE ÄNDERN

Hier kannst du die Farbe der Gleiterteile ändern. Drücke die L- bzw. R-Taste, um die Teile auszuwählen und bewege den Control Stick nach links bzw. rechts, um die Farbe zu verändern. Bestimme die Farbe, indem du die Farben Rot (R), Grün (G), und Blau (B) abänderst.

ABZEICHEN ANBRINGEN

Es ist möglich, alle im ABZEICHEN-EDITOR entworfenen Abzeichen auf deinen Gleiter anzubringen (S. 26). Wähle ein Teil aus und lege fest, welches der ABZEICHEN-DATEN du anbringen möchtest.

ANMELDUNG LÖSCHEN

Hier kannst du die Anmeldung für einen Gleiter widerrufen. Beachte, dass der Widerruf der Anmeldung endgültig ist und die Anmeldedaten nicht wiederhergestellt werden können.

ABZEICHEN-EDITOR

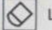
Du kannst ein Abzeichen entwerfen, das auf die Teile deines Gleiters angebracht werden kann. Speichere dein Abzeichen, damit du es im FUHRPARK auf deinem Gleiter anbringen kannst.

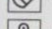


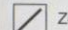
Anleitung zum Entwurf

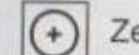
Wähle eine Entwurfmöglichkeit aus, die du mit dem Control Stick ausführst und drücke den A-Knopf, um in das Entwurfsfenster zu wechseln. Auf diese Weise kannst du Abzeichen entwerfen und verändern. Um eine neue Entwurfmöglichkeit zu wählen, musst du den B-Knopf drücken und du gelangst zu den Entwurf-möglichkeiten. Wähle eine Farbe aus der Palette aus. Drücke START/PAUSE, um einen Hilfsbildschirm einzublenden.

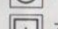
 Setze einen Punkt. Verändere die Stiftgröße, um mehrere Punkte zu setzen.

 Lösche einen Punkt. Verändere die Stiftgröße, um mehrere Punkte zu löschen.

 Fülle einen gewählten Abschnitt mit einer Farbe.

 Zeichne eine Linie. Bewege den Control Stick und drücke den A-Knopf.

 Zeichne einen Kreis. Bewege den Control Stick und drücke den A-Knopf.

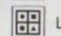
 Zeichne ein Rechteck. Bewege den Control Stick und drücke den A-Knopf.

 Stelle das **Entwurfsfenster** vergrößert dar.

 Zeichne einen Kreis und fülle ihn aus. Bewege den Control Stick und drücke den A-Knopf.

 Zeichne ein Rechteck und fülle es aus. Bewege den Control Stick und drücke den A-Knopf.

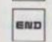
 Drehe den Entwurf.

 Lade einen Beispielentwurf.

Drücke und halte den A-Knopf, um die letzte(n) Aktion(en) zu widerrufen.

Drücke und halte den A-Knopf, um die letzte(n) widerrufene(n) Aktion(en) rückgängig zu machen.

Lade Abzeichen von der Memory Card (Speicherkarte).

 Schließe den Abzeichen-Editor.

 Abzeichen spiegeln.

 Lösche alles aus dem **Entwurfsfenster**.

 Speichere das Abzeichen.

Wie speichert man Abzeichen-Daten?



Wähle das Speicher- bzw. Lade-Symbol aus den Entwurfmöglichkeiten aus, um die Abzeichenliste einzublenden. In diesem Menü kannst du auswählen, welches Abzeichen du speichern, laden oder auf eine andere Memory Card (Speicherkarte) kopieren möchtest. Für jedes Abzeichen werden drei freie Blöcke auf der Memory Card (Speicherkarte) benötigt.

F-ZERO SHOP



Im Shop kannst du mit den im **Grand Prix**, **Zeitfahren** oder **Story-Modus** erworbenen F-ZERO TICKETS neue Teile für deine Gleiter sowie Items kaufen. Jeder Einkauf im F-ZERO SHOP wird automatisch gespeichert.

MACHINE

Kaufe die Gleiter deiner Konkurrenten aus dem **Grand Prix**.

CUSTOMS PARTS

Kaufe Original-Zubehör und konstruiere einen Original-Gleiter. Bei den Teilen gibt es die Kategorien PANZERUNG, COCKPIT und TURBO.

ITEMS

Kaufe ITEMS wie Top-Geister oder Kapitel.

Hinweis — *Setze dich in deinen konstruierten Gleiter*

Drücke im **Gleiterauswahlbildschirm** des Grand Prix-, Zeitfahr- oder **Versus-Modus** den Y-Knopf, um die Fuhrpark-Daten zu laden. Nun kannst du einen Originalgleiter auswählen.

Options

Verändere und speichere die Spieleinstellungen beim Verlassen des **Optionsmenüs**. Drücke den B-Knopf, um die Veränderungen auf die Memory Card (Speicherkarte) zu speichern.

CONTROLLER

KALIBRIERUNG: Kalibriere den Control Stick. Bewege den Control Stick ein volle Umdrehung ganz am Anschlag im Kreis und drücke anschließend den A-Knopf.

EXTRAS: Bewege den Control Stick, um die Controllerbelegung für jeden Controller zu verändern und drücke anschließend den A-Knopf zur Bestätigung. Lege die Knopfbelegung fest, indem du den Control Stick nach links bzw. rechts bewegst und drücke anschließend den A-Knopf zur Bestätigung.

CONTROLLER RUMBLE: Schalte das Rumble Feature EIN bzw. AUS.

MEMORY CARD (SPEICHERKARTE)

ALLE SPIEL-DATEN VERWALTEN: Lösche und kopiere alle Arten von Spiel-Daten.

SPIEL-DATEN VERWALTEN: Speichere und lade Spielstand-Daten von der Memory Card (Speicherkarte).

BILDSCHIRMEINSTELLUNG

Wähle zwischen NORMAL (4:3) und BREITBILD (16:9).

SPRACHE

Hier kannst du die Spracheinstellung des Spiels vornehmen.

60Hz-Modus

Im Gegensatz zum 50Hz-Modus wird der 60Hz-Modus nicht von jedem Fernsehgerät unterstützt. Bei Fernsehgeräten, die den 60Hz-Modus unterstützen (PAL60-Kompatibilität), kann dieses Spiel mit besserer Bildqualität und klarerer Bildwiedergabe dargestellt werden. Um den 60Hz-Modus zu aktivieren, muss 60Hz ausgewählt werden, wenn "DIESE VERSION UNTERSTÜTZT DEN 60HZ-MODUS. BITTE EINEN MODUS WÄHLEN." eingeblendet wird. Wird keine Auswahl getroffen, findet eine automatische Auswahl statt. Das Spiel verwendet anschließend den Modus, der bei der letzten Inbetriebnahme aktiviert wurde. Sollte das Bild nach der Aktivierung des 60Hz-Modus nicht einwandfrei angezeigt werden, schalte deinen NINTENDO GAMECUBE aus, anschließend wieder ein und wähle den 50Hz-Modus aus.
Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Sound

Das Spiel ist in Stereo. Um auf Mono umzuschalten, musst du Mono im **Optionsmenü** deines NINTENDO GAMECUBE aktivieren.



07 Captain Falcon

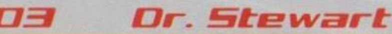
Der Kopfgeldjäger mit der geheimnisvollen Vergangenheit — Geschlecht: M, Alter: 37

Captain Falcon ist der stets populäre, amtierende Champion des F-ZERO Grand Prixs. Er ist auch ein hochbegabter Kopfgeldjäger. Außer der Tatsache, dass er von Port Town kommt, gibt es keine weiteren Informationen über ihn.



BLUE FALCON

Gleitergewicht:	1,260 kg.
PANZERUNG:	B
TURBO:	C
HAFTUNG:	B



03 Dr. Stewart

Der Charismatische Pilot und Doktor der Medizin. — Geschlecht: M, Alter: 42

Dr. Robert Stewart wurde nach dem Tod seines Vaters ein F-ZERO Pilot. Selbst nach 10 Jahren gilt er immer noch als einer der versiertesten Fahrer beim Grand Prix. Sein medizinisches Wissen hat entscheidend dazu beigetragen, dass bei dem großen Unfall vor vier Jahren keine Toten zu beklagen waren.

GOLDEN FOX

Gleitergewicht:	1,420 kg.
PANZERUNG:	D
TURBO:	A
HAFTUNG:	D

06 Pico

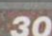
Knallharter Killer, der früher beim Militär war. — Geschlecht: M, Alter: 124 (?)

Pico war früher bei einer Spezialeinheit des Poripoto Militärs und hat dort einige gefährliche Aufträge erfüllt. Er ist sehr aggressiv und doch kaltschnäuzig genug, eine Sache routiniert zum Ende zu bringen. Lebewesen, die sich mit ihm anlegen, haben in der Regel keine Zukunft.

WILD GOOSE

Gleitergewicht:	1,620 kg.
PANZERUNG:	A
TURBO:	B
HAFTUNG:	C





05 Samurai Goroh

Der Anführer der Intergalaktischen Banditen — Geschlecht: M, Alter: 45

Nach außen gibt sich Goroh als ein Kopfgeldjäger ähnlich Falcon, aber in Wirklichkeit ist er der Anführer einer intergalaktischen Bande von Banditen. Er träumt davon, als Kopfgeldjäger ruhm- und glanzvolle Taten zu vollbringen, aber Falcon kommt ihm stets zuvor.

FIRE STINGRAY

Gleitergewicht:	1,960 kg.
PANZERUNG:	A
TURBO:	D
HAFTUNG:	B

02 Jody Summer

Die einstige "Miss Galaktische Föderation" — Geschlecht: W, Alter: 25

Jody ist eine Kampfpilotin, die für die Galaktische Weltraumföderation an den Start geht. Aufgrund ihrer großartigen Leistung beim letzten Grand Prix wurde sie zur „Miss Galaktische Föderation" gewählt. Sie ist zwar noch nicht sehr erfahren, aber wird von vielen bereits als Siegeskandidatin gehandelt.

WHITE CAT

Gleitergewicht:	1,150 kg.
PANZERUNG:	C
TURBO:	C
HAFTUNG:	A

01 Mighty Gazelle

Der Auferstandene Pilotencyborg — Geschlecht: M, Alter: 37

Mighty Gazelle wurde bei dem Unfall beim F-ZERO Grand Prix vor vier Jahren, der zur vorübergehenden Abschaffung der Rennserie führte, am schwersten verletzt. Wie durch ein Wunder hat er überlebt und wurde zu einem Cyborg mit verbesserten Reflexen.

RED GAZELLE

Gleitergewicht:	1,330 kg.
PANZERUNG:	E
TURBO:	A
HAFTUNG:	C



04 Baba

Der Geniale Wildfang aus dem Green Land — Geschlecht: M, Alter: 19

Direkt aus dem immergrünen Paradies des Planeten Giant kommt Baba. Er wurde von einem Talentsucher des F-ZERO Pilotenauswahlgremiums entdeckt und aufgrund seiner sensiblen, tierischen Instinkte und seiner unendlichen physischen Fähigkeiten auserwählt. Nach hartem Training verfügt Baba nun über großen Scharfsinn, aber auch über eine große Klappe.

IRON TIGER

Gleitergewicht:	1,780 kg.
PANZERUNG:	B
TURBO:	D
HAFTUNG:	A

18 Beastman

Ein Jäger, der sich als Dinosaurier verkleidet. — Geschlecht: M, Alter: 30

Beastman entschloss sich, Jäger zu werden, nachdem er eine böse Begegnung mit einem Riesenkrokodil hatte. Nachdem er mit allen gefährlichen Tieren auf seinem Planeten zu tun hatte, entschied er sich aus Werbegründen für eine Teilnahme am F-ZERO X Grand Prix. Dort traf er zum ersten Mal auf Bio Rex und versucht ihn nun zu bändigen.

HYPER SPEEDER

Gleitergewicht:	1,460 kg.
PANZERUNG:	C
TURBO:	C
HAFTUNG:	A



29 Dr. Clash

Der Überlegene F-ZERO Gleiterpilot — Geschlecht: M, Alter: 55

Dr. Clash ist ein F-ZERO Ingenieur, der seinen Traum von der Teilnahme am Grand Prix nicht aufgeben kann. Er hat ein spezielles Gerät entwickelt, das seine unterentwickelten athletischen Fähigkeiten kompensiert. Nach Jahren der Forschung ist es ihm gelungen, seinen F-ZERO Gleiter so zu modifizieren, dass er am Rennen teilnehmen kann.

CRAZY BEAR

Gleitergewicht:	2,220 kg.
PANZERUNG:	A
TURBO:	B
HAFTUNG:	E



08 Octoman

Die Zukunft des Planeten Takora — Geschlecht: M, Alter: ??

Momentan befindet sich die Wirtschaft Takoras aufgrund des langjährigen Konflikts mit der Föderation am Tiefpunkt. Octoman ist aus dieser Lage emporgestiegen und nimmt am F-ZERO Grand Prix teil, um mit dem Preisgeld das Bildungssystem für die Kinder zu verbessern und dem Planeten eine Zukunftshoffnung zu geben.

DEEP CLAW

Gleitergewicht:	990 kg.
PANZERUNG:	B
TURBO:	B
HAFTUNG:	C

15 Bio Rex

Ein zum Leben erwecktes, Prähistorisches Raubtier — Geschlecht: ??, Alter: 9

Durch den Einsatz neuester Bio-Technologien ist es gelungen, Bio Rex aus einem versteinerten Dinosaurierei zum Leben zu erwecken. Das genetische Design ließ höher entwickelte Gehirnfunktionen zu, die denen eines Menschen entsprechen. Da Bio Rex aber dennoch ein fleischfressendes Raubtier ist, liegt sein Aggressionslevel auf derselben Stufe wie Picos.

BIG FANG

Gleitergewicht:	1,520 kg.
PANZERUNG:	B
TURBO:	D
HAFTUNG:	A

11 Billy

Der Weiterentwickelte Nachwuchs eines Weltraumaffen — Geschlecht: M, Alter: 7

Einer von Billys Vorfahren war ein ausgebildeter Astronaut und der erste Affe im Weltraum. Ob durch seine Gene vorgegeben oder nicht, Billy ist ein hervorragender Pilot und der erste Affe, der am F-ZERO Grand Prix teilnimmt.

MAD WOLF

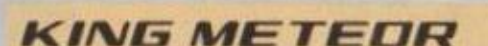
Gleitergewicht:	1,490 kg.
PANZERUNG:	B
TURBO:	B
HAFTUNG:	C



20 Super Arrow

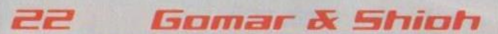
Der Unermüdliche Kämpfer für Gerechtigkeit — Geschlecht: M, Alter: 35

Super Arrow ist ein Superheld, der den Frieden auf der Erde bewahrt. Er nahm am letzten F-ZERO Grand Prix teil, um seinen Langzeitfeind Zoda zu verfolgen und musste sich damals sputen, um noch eine Lizenz zur Teilnahme zu erhalten. Da Zoda erneut am Grand Prix teilnimmt, sah sich auch Super Arrow gezwungen erneut teilzunehmen, um Zoda und seinem Bollwerk des Terrors ein Ende zu bereiten.



KING METEOR

Gleitergewicht:	860 kg.
PANZERUNG:	E
TURBO:	B
HAFTUNG:	B



22 Gomar & Shioh

Weltraum Busenfreunde — Geschlecht: M, Alter: ??

Auf dem Planeten Huckmine werden die Furikake gelehrt, stets als Paar zu handeln. Gomar ist nicht sehr athletisch, aber clever, während Shioh sehr groß ist und völlig von Gomars Entscheidungen abhängt. Diese beiden sind Partner, solange sie denken können.

TWIN NORITTA

Gleitergewicht:	780 kg.
PANZERUNG:	E
TURBO:	A
HAFTUNG:	C



26 John Tanaka

Der Mechaniker der Galaktischen Weltraumföderation — Geschlecht: M, Alter: 31

John, der Mechaniker der Galaktischen Weltraumföderation, ist in derselben Einheit wie Jody Summers. Da er insgeheim etwas für sie empfindet, nimmt er am Rennen teil, um sie vor Gefahren zu beschützen. Falls er Glück hat und den Grand Prix gewinnt, denkt er sogar darüber nach, ihr einen Antrag zu machen.

WONDER WASP

Gleitergewicht:	900 kg.
PANZERUNG:	D
TURBO:	A
HAFTUNG:	D





21 Mrs. Arrow

Die Elegante Frau Superheld — Geschlecht: W, Alter: 27

Frau Arrow versucht, ihren Ehemann Super Arrow sowohl zu Hause als auch unterwegs zu beschützen. Sie nahm am letzten F-ZERO Grand Prix teil, um ihrem Ehemann Beistand zu leisten. Davor war sie ein F-ZERO Model. Mit ihrer Teilnahme am Grand Prix wurde sie das erste F-ZERO Model, dass auch als Pilotin an den Start ging.

QUEEN METEOR

Gleitergewicht:	1,140 kg.
PANZERUNG:	E
TURBO:	B
HAFTUNG:	B

14 Jack Levin

Das Blitzschnelle Super-Idol — Geschlecht: M, Alter: 19

Jack war Mitglied einer Popgruppe und versetzte die Unterhaltungsbranche in Verzückung, als er bekannt gab, dass er sich seinen Traum, ein F-ZERO Pilot zu werden, erfüllt. Seitdem erobert er die Herzen der weiblichen F-ZERO Fans. Jeder Merchandise-Artikel mit Jacks Konterfei ist im Nu ausverkauft.

ASTRO ROBIN

Gleitergewicht:	1,050 kg.
PANZERUNG:	B
TURBO:	D
HAFTUNG:	A

12 Kate Alen

Die Hochgeschwindigkeits-Diva — Geschlecht: W, Alter: 30

Kate wurde erneut ausgewählt, bei der Eröffnungszeremonie des F-ZERO Grand Prixs zu singen. Mit ihrem Tanzstil und ihrer Soul-Stimme dominiert sie regelmäßig die Hitparade. Unter Ausnutzung ihres Rhythmusgefühls und ihrer Athletik, möchte sie den Preis mit nach Hause nehmen.

SUPER PIRANHA

Gleitergewicht:	1,010 kg.
PANZERUNG:	B
TURBO:	C
HAFTUNG:	B



10 James McCloud

Captain einer Buchbaren Flugeinheit — Geschlecht: M, Alter: 32

McCloud ist der Anführer der Flugeinheit Galaxy Dog. Er ließ seinen Kampfgleiter in einen F-ZERO Renngleiter umbauen, um am Grand Prix teilnehmen zu können. Da er in Zeiten des Friedens eher unterbeschäftigt ist, nimmt er bereits zum zweiten Mal an den Rennen teil, um das Preisgeld einzustreichen.

LITTLE WYVERN

Gleitergewicht:	1,390 kg.
PANZERUNG:	E
TURBO:	B
HAFTUNG:	B

13 Zoda

Ein Phantom, das die Erde erobern möchte! — Geschlecht: M, Alter: ??

Zoda befindet sich seit langem mit dem Helden der Gerechtigkeit, Super Arrow, im Streit. Auch Captain Falcon hat ihn auf seine schwarze Liste gesetzt und ihn sich einmal fast wegen des Kopfgeldes geschnappt. Zodas wahnsinnige Anfälle werden von einem speziellen Gerät, das Adrenalin und Dopamine in seinen Körper pumpt, ausgelöst.

DEATH ANCHOR

Gleitergewicht:	1,620 kg.
PANZERUNG:	E
TURBO:	A
HAFTUNG:	C

24 Michael Chain

Kopf des Space Racer Clans — Geschlecht: M, Alter: 39

Michael ist der Kopf des Space Racer Clans, auch bekannt als Bloody Chain, dessen Mitgliederanzahl bereits die 10 000er-Marke überschritten hat. Er nimmt am F-ZERO Grand Prix teil, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und um den ganzen Clan zu vertreten. Jedoch lassen seine Bemühungen zu wünschen übrig und etliche Mitglieder haben bereits den Clan verlassen.

WILD BOAR

Gleitergewicht:	2,110 kg.
PANZERUNG:	A
TURBO:	C
HAFTUNG:	C



23 Silver Neelsen

Ein Flieger-Ass bis zu seinem Tod — Geschlecht: M, Alter: 98

Die Leute nennen Neelsen den "Silbernen Eisenmann". Obwohl er den Rekord für die meisten Single-Teilnahmen am F-ZERO Grand Prix inne hat, hat er ihn noch nie gewonnen. Für ihn ist der Wettstreit das Größte, aber in jüngster Vergangenheit denkt er auch über das Aufhören nach.

NIGHT THUNDER

Gleitergewicht:	1,530 kg.
PANZERUNG:	B
TURBO:	A
HAFTUNG:	E

28 Roger Buster

Außergewöhnlicher Weltraumlogistiker — Geschlecht: M, Alter: 41

Roger ist ein galaktischer Lieferant, der für sein Motto berühmt ist: „Kein Auftrag ist zu gefährlich!" Er nimmt erneut, wie Draq, mit fremden Gleitern am Rennen teil. Für ihn zählt nur, den rechtmäßigen Eigentümer der Gleiter zu finden und somit seinen Lieferauftrag erfolgreich zu beenden.

MIGHTY HURRICANE

Gleitergewicht:	1,780 kg.
PANZERUNG:	E
TURBO:	B
HAFTUNG:	B

27 Draq

Der Ultimative F-ZERO Fan — Geschlecht: M, Alter: 137

Draq arbeitet mit Roger Buster zusammen in einer Logistikfirma. Er ist ein riesiger Fan von F-ZERO und träumt davon, selbst einmal an den Rennen teilzunehmen. Draq hofft, einen Grand Prix zu gewinnen, ehe der Eigentümer seine Gleiter zurückhaben möchte. Von dem Preisgeld möchte er sich dann einen eigenen Gleiter kaufen.

MIGHTY TYPHOON

Gleitergewicht:	950 kg.
PANZERUNG:	C
TURBO:	A
HAFTUNG:	D



19 Leon

Ein Tierischer Pilot, der vom Krieg gezeichnet ist Geschlecht: M, Alter: 16

Leon stammt von dem von vielen Kriegen heimgesuchten Planeten Zou. Vor 12 Jahren verlor er seine Eltern im Großen Krieg. Da der Planet unter den Folgen des Krieges schwer leidet, beschloss man, einen Gleiter - als Zeichen der Hoffnung für den am Boden liegenden Planeten - mit Leon als Piloten zum F-ZERO Grand Prix zu entsenden.

SPACE ANGLER

Gleitergewicht:	910 kg.
PANZERUNG:	C
TURBO:	C
HAFTUNG:	A



09 Mr. EAD

Der Attentäter der Geheimnisvollen EAD-Organisation Geschlecht: ??, Alter: ??

Mr. EAD ist ein Androide, der von der geheimnisvollen Entwicklungsschmiede EAD entworfen wurde. Sein Ziel bei diesem Grand Prix ist die Programmierung seines IQ und seiner KI zu testen. Nach seiner Teilnahme am letzten F-ZERO Grand Prix nahm er viele Tests auf sich, darunter Kampftraining, Spionageaktivitäten, Universitätsprüfungen und viele mehr.

GREAT STAR

Gleitergewicht:	1,870 kg.
PANZERUNG:	E
TURBO:	A
HAFTUNG:	D

17 Antonio Guster

Ein Einzelgängerischer Bandit, der Vergeltung sucht Geschlecht: M, Alter: 36

Antonio war die rechte Hand von Samurai Goroh, aber Goroh hat ihn verraten und überließ ihn der Galaktischen Weltraumalliierten. Nach seiner Freilassung wurde er ein einzelgängerischer Bandit und sein einziger Lebensinhalt ist, sich an Goroh zu rächen.

GREEN PANTHER

Gleitergewicht:	2,060 kg.
PANZERUNG:	A
TURBO:	B
HAFTUNG:	D



25 Blood Falcon

Der Böse Klon von Captain Falcon Geschlecht: M, Alter: 37

Obwohl er im Rennen als 37-jährig geführt wird, ist er ein Klon von Captain Falcon, der aus dessen DNS erschaffen worden ist. Er ist in der Lage, alles das zu tun, zu dem Captain Falcon fähig ist. Er wurde von Beginn an darauf gedrillt, den Befehlen seines bösen Meisters Black Shadow Folge zu leisten.

BLOOD HAWK

Gleitergewicht:	1,170 kg.
PANZERUNG:	B
TURBO:	A
HAFTUNG:	E

30 Black Shadow

Der Große Meister des Terrors Geschlecht: M, Alter: ??

Black Shadow ist der kaltblütige König allen Bösen, der von allen gefürchtet wird. Captain Falcon ist es jedoch gelungen, seine Fußsoldaten einzufangen und darum möchte Black Shadow nichts lieber, als den Untergang dieses störenden Kopfgeldjägers, am besten vor den Augen von Millionen von Fans.

BLACK BULL

Gleitergewicht:	2,340 kg.
PANZERUNG:	A
TURBO:	E
HAFTUNG:	A

16 The Skull

Eine Legende, die dem Grab entstieg Geschlecht: M, Alter: 241

The Skull galt einst als der beste Fahrer im F-MAX Grand Prix, einer Rennserie, die als Vorläufer des F-ZERO Grand Prixs vor circa 200 Jahren stattfand. Dank der unerklärlichen Mächte von Forschung und schwarzer Magie, kehrte er auf diese Welt zurück, um noch einmal an den Rennen teilzunehmen.

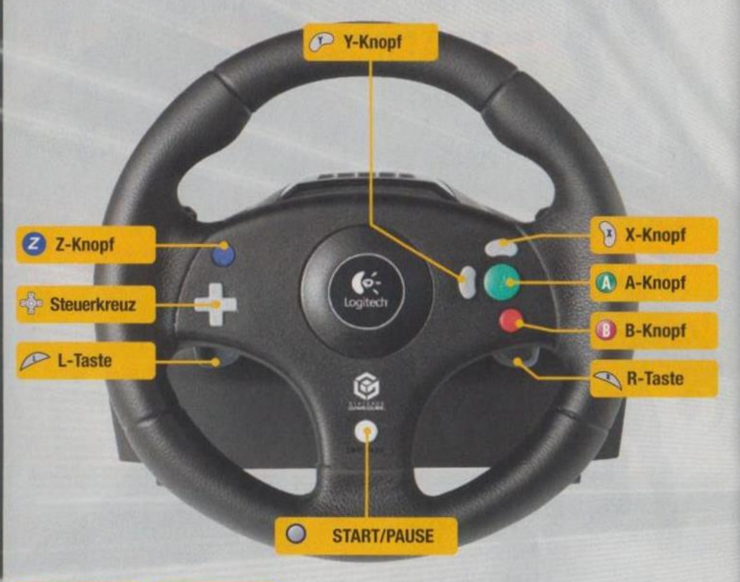
SONIC PHANTOM

Gleitergewicht:	1,010 kg.
PANZERUNG:	C
TURBO:	A
HAFTUNG:	D



Steuerung des Logitech® Lenkrads

Schalte deinen NINTENDO GAMECUBE ein und wähle CONTROLLER im **Optionsmenü**, um Einstellungen für das Lenkrad vorzunehmen (S. 28).





Kreis-Attacke: Drücke die L- bzw. R-Taste zweimal.

Wirbel-Attacke: Halte die L- und R-Taste gedrückt und bewege das Lenkrad.



Steuerkreuz	Bewege den Cursor / Bewege das Heck bzw. den Rumpf des Gleiters
Z-Knopf	Nicht aktiv
L-Taste	Bewege den Cursor nach links / Slide den Gleiter nach links
R-Taste	Bewege den Cursor nach rechts / Slide den Gleiter nach rechts
Y-Knopf	Turbo / Verändere die Kameraperspektive
X-Knopf	Verändere die Kameraperspektive
A-Knopf	Bestätigen / Beschleunigen / Turbo
B-Knopf	Abbrechen / Luftbremse aktivieren
START/PAUSE	Spiel pausieren

Roter Text: Nur bei Gebrauch des Zubehörpaks!

- Für nähere Informationen lies bitte die Bedienungsanleitung des SPEED FORCE™ Force Feedback Lenkrads.
- Die obenstehende Lenkradbelegung gilt für die Werkseinstellung. Unter CONTROLLER im **Optionsmenü** kannst du die Belegung ändern (S. 28).



Ab Dezember 2003!

Bewegendes Riesen-Cockpit!

Für F-ZERO AX wurde ein spezielles, sich bewegendes, riesiges Cockpit entwickelt, in das der Spieler einsteigen muss und das ihm das Gefühl der Geschwindigkeit optimal vermittelt. Die präzise Steuerung vermittelt ein einzigartiges Gefühl der Kontrolle und die exzellente Grafik lässt dich derart in das Spiel eintauchen, wie es auf einer Heimkonsole nie möglich wäre.

Setze die F-ZERO Lizenzkarte ein, um Erster zu werden!

Beim Kauf einer F-ZERO Lizenzkarte, erhältst du einen Originalgleiter, den du modifizieren kannst. Setze diesen Originalgleiter ein, um Erster zu werden! Es gibt mehr als 1000 verschiedene Kombinationsmöglichkeiten, deinen einzigartigen Gleiter zu konstruieren. Auf der Magnetkarte werden auch die I.D. des Benutzers, die Modifikationen am Gleiter, die Renn-Daten und die Pilotenpunkte gespeichert.

Um nähere Informationen über die F-ZERO Lizenzkarte und F-ZERO AX zu erhalten, wende dich bitte an SEGA AMUSEMENTS EUROPE, LTD. info@sega.co.uk



Stelle eine Verbindung zu F-ZERO™ AX her

Stecke deine F-ZERO GX Memory Card (Speicherkarte) in den Steckplatz des F-ZERO AX Spielautomaten in der Spielhalle, um die beiden F-ZERO Spiele zu verbinden.

Übertrage deine F-ZERO Daten!

Erhalte neue Teile und andere Boni, indem du die Memory Card (Speicherkarte) mit Daten von F-ZERO GX zu F-ZERO AX oder die Resultate von F-ZERO AX zurück zu F-ZERO GX überträgst.

Düse mit einem Originalgleiter von deinem FUHRPARK (S. 25) aus F-ZERO GX über eine Strecke von F-ZERO AX.

Anweisung zum Gebrauch der Memory Card (Speicherkarte)

- Die Daten auf der Memory Card (Speicherkarte) können im Falle von Stromschwankungen beim Speichern auf den F-ZERO AX Spielautomaten gelöscht werden. Daher wird empfohlen, ausschließlich F-ZERO GX Daten auf der Memory Card (Speicherkarte) beim Spielen von F-ZERO AX zu speichern.
- Wird die offizielle F-ZERO AX Lizenzkarte und die Memory Card (Speicherkarte) beim Spielen von F-ZERO AX verwendet, werden die Daten von der Karte bei Spielende auf die Memory Card (Speicherkarte) gespeichert. Verwendest du sowohl die Lizenzkarte als auch die Memory Card (Speicherkarte), muss die Memory Card (Speicherkarte) zuerst in den F-ZERO AX Spielautomaten eingesteckt werden. Steckst du die Lizenzkarte zuerst ein, können die Daten nicht auf die Memory Card (Speicherkarte) gespeichert oder Daten von der Memory Card (Speicherkarte) geladen werden.
- Bitte entferne nicht die Memory Card (Speicherkarte) während des Spielens, da eine Beschädigung deiner gespeicherten Daten dadurch nicht ausgeschlossen werden kann.

NOTIZEN

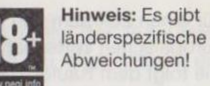
ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alters-einstufungen







Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhalts-beschreibung

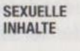

VULGÄR-SPRACHE


DISKRIMI-NIERENDE INHALTE


DROGEN-MISSBRAUCH


ANGST-VERURSACHENDE INHALTE


SEXUELLE INHALTE



GEWALT-DARSTELLUNG

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Die Kennzeichnung erfolgt unter Verwendung der nachstehenden USK-Kennzeichen sowohl auf der Verpackung des Produktes als auch auf dem Datenträger selbst. Bitte beachten Sie, dass die USK-Kennzeichnung auf dem Datenträger gemäß einer Ausnahmegenehmigung der Obersten Landesjugendschutzbehörden aus produktionstechnischen Gründen nur im Zweifarbendruck erfolgt. Beziehen Sie sich in diesem Fall bitte auf die Texte im Inneren des USK-Kennzeichens auf dem Datenträger.



Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung tritt nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung tritt ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center • 63760 Großostheim

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie, soweit vorhanden, eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen. Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Konsumentenberatung
Tel.: 0180/5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180 – 5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0190 – 00 00 00** (ein Anruf kostet max. 1,50 € aus dem deutschen Festnetz) gerne weiter.

Beide Hotlines sind von Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die von montags bis sonntags, 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und -Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Fax-Abruf: Unter der Fax-Nummer **0190 – 17 00 00** (Talkline, 0,62 € pro Minute) können Tipps und Spielhilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **0190 – 10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) erhält man Tipps und Spielhilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

NINTENDO GAMECUBE Helpline: Die Rufnummer **0190 – 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) hält Informationen speziell zu diversen NINTENDO GAMECUBE-Titeln bereit.